

Höllisch gute Grafik!



3D PROPHET 9500 PRO

AGP
DirectX® 9 Hardware-
Beschleuniger
275 MHz Core/
270 MHz DDR RAM



3D PROPHET 9700

AGP
DirectX® 9 Hardware-
Beschleuniger
275 MHz Core/
270 MHz DDR RAM

Enthält die Vollversion von
No One Lives Forever™ 2
A SPY IN H.A.R.I.M.'S WAY™



3D PROPHET 9700 PRO

AGP
DirectX® 9 Hardware-
Beschleuniger
325 MHz Core/
310 MHz DDR RAM

Enthält die Vollversion von

MORROWIND

ALLGEMEINE TIPPS

Willkommen, General. Ihr Stab hat die wichtigsten Informationen für den bevorstehenden Feldzug für Sie zusammengetragen. Wir empfehlen Ihnen dringend, diese Akte zu lesen.

Save hard – save often

Spezielle Gebäude wie das Kontrollzentrum und die Spezialwaffen (Scud-Sturm, Atomrakete, Partikelkanone) sollten eine eigene Nummer bekommen. So können Sie mit einem Tastendruck auf spezielle Funktionen zugreifen, ohne die Ansicht zum jeweiligen Gebäude zu wechseln.

Gebäude drehen

Wenn Sie ein Gebäude bauen wollen, können Sie es vorher drehen. Dies hat den Vorteil, dass der Ausgang bestimmt werden kann. Es macht beispielsweise keinen Sinn, die Tore einer Waffenfabrik zur Basismitte zeigen zu lassen. Die produzierten Fahrzeuge müssten dann auf dem Weg zur Front immer erst einmal rund um die Fabrik garkn – das kostet Zeit.

Heiße Tasten

Hotkeys erleichtern das Leben erheblich. Nutzen Sie unbedingt die Funktion, Ihre Truppen mit Zahlen (STRG + 0 - 9) zu versehen. Sie können nun mit einem Tastendruck die Einheiten auswählen, ohne die Ansicht zu verändern. Haben Sie Ihre Truppen einmal aus den Augen verloren, dann drücken Sie die Gruppen Taste zweimal – schon springt die Kamera zum gewünschten Trupp. Auch wichtig: Speichern Sie wichtige Kartenpositionen ab (STRG + F1 - F8), um nicht lange in der Gegend herumscrollen zu müssen. Ihre Basis erreichen Sie unabhängig von den F-Tasten immer mit der Taste I.

Gruppieren – aber richtig

Wenn Sie eine der drei Fraktionen länger spielen, entwickeln Sie Ihre ganz eigenen Strategien und Zusammenstellungen von Truppen. Machen Sie sich das Leben leicht, indem Sie die Gruppen (0 - 9) stets gleich belegen. Beispiel USA: Wer seine Comanches stets in Gruppe 1 und 2, die Panzer in Gruppe 3 und 4 zusammenfasst, hat immer sofort die richtige Einheit am Wickel.

Gebäude schnell aufrufen

Spezielle Gebäude wie das Kontrollzentrum und die Spezialwaffen (Scud-Sturm, Atomrakete, Partikelkanone) sollten eine eigene Nummer bekommen. So können Sie mit einem Tastendruck auf spezielle Funktionen zugreifen, ohne die Ansicht zum jeweiligen Gebäude zu wechseln.

Dumme Sammler

Egal ob Arbeiter, Chinocek oder LKW – die Ressourcen-Sammler sind dumme wie eh und je. Ein Heli fliegt automatisch zu einem neuen Rohstofffeld, sobald dieses entdeckt wurde. Dabei schert er sich nicht um etwaige Luftabwehrstellungen. Behalten Sie Ihre Transporter also stets im Auge.

Aufklärung

Zu Beginn jeder Mission ist es ratsam, Kundschafter auszuschieken. Speichern Sie vorher das Spiel ab und decken Sie erst dann die Karte mit möglichst schneller Einheiten auf. Das erleichtert jede Mission enorm. Noch besser: Benutzen Sie den Replay-Trick.

Bohrtürme, Raffinerien und Krankenhäuser

Diese Gebäude finden Sie auf sehr vielen Karten. Je früher Sie diese Punkte für sich

Replay-Trick

Speichern Sie nach ein paar Minuten in einer neuen Mission ab und verlassen Sie anschließend das Spiel. Speichern Sie unbedingt die Missionswiederholung (Replay) ab. Jetzt können Sie das soeben gescheiterte Replay laden und anschauen. Die Karte ist aufgedeckt und Sie können in aller Ruhe die Lage studieren. Suchen Sie hier unbedingt nach Bohrtürmen, Raffinerien, Krankenhäusern und Ressourcen. Natürlich können Sie auch gleich nach den Gegnern nach allen Regeln der Kurat auspionieren. Mit den so gewonnenen Erkenntnissen ist jede noch so schwere Mission ein Kinderspiel.

einnehmen, desto besser. Die Bohrtürme versorgen Sie mit einem ständigen Fluss von Geld. Raffinerien senken die Fahrzeugpreise um satte 10 % und Infanteristen erkennen die Selbstheilung, sobald ein Krankenhaus übernommen wurde.

Ressourcen

Neben den Ölförnern sorgen Depots, Kistenstapel und UN-Container für Nachschub auf dem Konto. Depots sind recht leicht zu finden – Kisten und Container muss man suchen. Halten Sie also Ausschau nach diesen wertvollen Finanzspritzen. Obendrein hat – ganz im Gegensatz zu allen Vorgängern – jede Partei bei entsprechender technologischer Entwicklung die Möglichkeit, Geld unabhängig von materiellen Ressourcen zu verdienen. Amerikaner bauen die Abwurfzone für UN-Versorger, Chinesen setzen Hacker auf das Internet an und die Terroristen errichten Schwarzmärkte.



DREHWURM Das Nachschublager wird so gedreht, dass die Öffnung direkt zum Depot zeigt. Das verkürzt die Wege.



ERSTE HILFE Nehmen Sie Krankenhäuser ein, Ihre Infanterie heilt sich dann von alleine.

SPEZIAL-EIGENSCHAFTEN

Können Sie Ihren Gegner? In dieser Übersicht finden Sie die wichtigsten Spezial-Eigenschaften der drei Parteien. Sie sehen jeweils, in welchem Gebäude die Fähigkeit verfügbar ist und wie viel sie kostet, beziehungsweise wie lange es dauert, bis sie wieder zur Verfügung steht.

Volksrepublik China

	Kommandozentrale - 500 \$ Ein Muss in jeder Mission. Nur damit erhalten Sie die Minimap, ohne die Sie blindlings unterlagern müssten.
	Alle Gebäude - 600 \$ Jedes Gebäude (ausgenommen der Propagandaturm), kann einmalig ein Minenfeld auslegen. Sehr effektiv in der Verteidigung.
	Kassern - 625 \$ Platzieren Sie diese Kerlchen verteilt auf der Karte und schaffen Sie damit unerwartet Credits und Erhaltung auf Ihr Konto.
	Waffenfabrik - 1.500 \$ Erst mit diesem Upgrade erhalten die Gattling-Einheiten zu wahren Infanterieskillen. 25 % Schadensbonus.
	Waffenfabrik - 2.000 \$ Gibt den Flammenwaffen einen Schadensbonus von 25 %. Allerdings ist das Upgrade recht teuer. Kann vernachlässigt werden.
	Propagandazentrum - 2.000 \$ Der Horde-Bonus wird um 25 % erhöht. Dieses Upgrade lohnt sich in jedem Fall. Für Infanterie, Faust Maos und Gattling-Panzer.
	Propagandazentrum - 500 \$ Die Boni des Propagandazentrums werden um 25 % erhöht. Sehr gut geeignet für die Verteidigung und den Angriff (Weitererschulung).
	Atomrakete - 2.000 \$ Maos Faust und der Welterrscher erhalten einen Schadensbonus von 25 %. Auf jeden Fall entwickeln und kaufen.
	Atomrakete - 2.000 \$ Gibt einen Geschwindigkeitsbonus von 25 % für Welterrscher und Maos Faust. Die Uran-Granaten sind allerdings wichtiger.
	Atomrakete (5 Min.) Die stärkste Superwaffe im Spiel. Gebäude schwer beschädigt oder zerstört.

Globale Befreiungssarme

	Schwarzmarkt - 1.500 \$ Spendieren Sie die Kröner aus. Mit dieser Option können Sie einen Teil der Levee für 30 Sekunden aufdecken.
	Waffenfabrik - 1.000 \$ Diese Waffentraktoren ersetzen Ihren Skorpionen den heutigen Papst. Jetzt sind Skorpion-Raketen absolut tödlich.
	Palast - 1.000 \$ Die Geschosse Ihrer Panzerwaffen heilen bekommen einen toxischen Beigeschmack. Die Infanterie hat kaum noch Chancen.
	Schwarzmarkt - 1.200 \$ Spendieren Sie Ihren edelsten Buggys 25 % mehr Munition. Jetzt liegen die Buggys jede Abwehrstellung im Nu flach.
	Schwarzmarkt - 2.000 \$ Verpasst dem Rebellen, Kampfleger, Verteidigungsschützen und Jammern kalte 25 % mehr Durchschlagskraft.
	Schwarzmarkt - 2.000 \$ Alle Raketenangriffe richten 25 % mehr Schaden an. Ein absoluter Muss, um die GBA-Einheiten richtig schmerz zu machen.
	Palast - 2.000 \$ Ihre Rebellen können vom Gegner nicht mehr entdeckt werden. Sobald sie das Feuer eröffnen, sind Sie wieder sichtbar.
	Tarnung der Rebellen Alle Fahrzeuge werden in die hohe Kunst der Selbsttarnung eingeführt. Die Halbtatheit Ihrer Truppen wird immens erhöht.
	Palast - 2.500 \$ Spendieren allen toxischen Einheiten 25 % mehr Effizienz. Angriffe feindlicher Fußheeren werden im Keim erstickt.
	Anthrax Beta Die Anthrax-Rakete wirkt verehrend auf alle Einheiten. Bei direkten Treffern werden auch Gebäude schwer beschädigt.
	Scud-Sturm (5 Min.) Die Anthrax-Rakete wirkt verehrend auf alle Einheiten. Bei direkten Treffern werden auch Gebäude schwer beschädigt.

Vereinigte Staaten

	Kassern - 800 \$ Ihre Kröner können dank der Blendgranaten in besetzte Gebäude eindringen und diese übernehmen.
	Kommandozentrale (1 Min.) Jede Minute stellt Ihnen der Satellit für 15 Sekunden kostenfrei zur Verfügung. Nutzen Sie den Satelliten regelmäßig.
	Alle Fahrzeuge - 100 \$ Erweitern Sie den Sichtradius Ihrer Fahrzeuge mit dieser preiswerten Drohne. Besonders für Aufklärer geeignet.
	Alle Fahrzeuge - 300 \$ Die Drohne feuert selbstständig auf Gegner und, was viel wichtiger ist, repariert das Fahrzeug in den Feuerpausen.
	Strategizentrum Alle Einheiten erhalten einen Bonus von 20 % auf die Feuerkraft. Obendrein erscheint eine Kanone am Strategizentrum.
	Strategizentrum Die Panzerung aller Einheiten wird um 10 % erhöht. Dies kann im Falle eines Angriffs auf die Basis Ihr Leben retten.
	Strategizentrum Die Effektivität der drei Strategien: Alle Einheiten erhalten 25 % auf Sicht- und Feuerreichweite.
	Strategizentrum - 1.500 \$ Alle Einheiten erreichen doppelt so schnell den Veteranenstatus. Besser können Sie das Geld kaum anlegen.
	Gefangenanlagen (2 Min.) Alle zwei Minuten können Sie alle Feinde für 35 Sekunden stillbar machen. Ein unschätzbarer Vorteil.
	Partikelkanone (4 Min.) Die schwächste, aber auch die schnellste Superwaffe. Die Partikelkanone steht nicht alle 5, sondern alle 4 Minuten bereit.

VOLKSREPUBLIK CHINA

„China wird größer“, tönen die Rotgardisten euphorisch aus den PC-Lautsprechern. Das entspricht den Tatsachen, denn diese Partei steht für musterergütige Massenproduktion.

Gemeinsam sind wir stark

Wenn Sie mit Rotgardisten, Panzerjägern und der Faust Maos operieren, achten Sie darauf, jeweils mindestens fünf Einheiten in einer Gruppe zu haben. Nur dann erhalten die Streiter den so genannten Horde-Bonus. Der Bonus führt zu einer verstärkten Feuerkraft. Verstärken Sie den Effekt, indem Sie Nationalismus im Propagandazentrum entwickeln.

Das zweite Standbein des „Kollektivismus“ ist der Propagandatum mit dem entsprechenden Upgrade Unterbewusste Beeinflussung. Bei der Basisverteidigung übernehmen die stationären Propagandaturme diese Aufgabe. Beim Angriff müssen Sie das entsprechende Upgrade des Welterrschers nutzen, um Ihre Truppen vor Ort zu mobilisieren.

Eingegraben

Gerade in der Kampagne machen sich die Bunker sehr bezahlt. Da der Gegner immer aus derselben Richtung angreift, errichten Sie einfach Bunkerketten und besetzen Sie mit den passenden Einheiten. Greift die KI vorwiegend mit leichten und Infanterie-Einheiten an, besetzen Sie die Bunker mit Rotgardisten. Rollen verstärkt Panzerfahrzeuge auf Sie zu, schicken Sie Panzerjäger in die Bunker. Kombiniert mit Minenfeldern und Strömungen werden die Zingfelder unpassierbar.

Minentopik

Im Skopisetz setzen Sie sich lediglich mit der GBA auseinander. Da diese ausschließlich mit Bodenfahrzeugen angreift, machen sich die Minenfelder sehr bezahlt. Auch im Multiplayspiel bietet eine komplett verminnte Basis dem Spieler so manches Köpfchen zu zerbrechen. Wer auf die Minen setzt, ist gut beraten, auf jeden Fall den Generalsbonus

Streuminen einzusetzen. Damit können Sie das gesamte Umfeld Ihrer Basis sowie strategisch wichtige Stellen (Engpässe, Offensiv etc.) sichern. Achtung, auf Brücken lassen sich leider keine Minen auslegen, dort nutzen Sie direkt vor oder hinter der Brücke Ihre Fracht abwerfen. Aber Vorsicht, wenn Sie zum Beispiel den Drachenpanzer mit seiner Feuermauer einsetzen, jagt er mit seinem Flammenwerfer die eigenen Minen hoch.

Stahlherisch

Chinas große Stärke sind die Panzerfahrzeuge. Der Gattlingpanzer mit Chaingun-Upgrade ist der reinste Infanteriekiller. Positionieren Sie zwei bis drei dieser Gesellen an Engstellen und sehen Sie zu, wie sie jedes dritte Infanterieangriff abwehren.

In der Kampagne sind schnelle Vorstöße mit der Faust Maos meistens der Schlüssel zum Sieg. Garniert mit dem Upgrades Nationalismus und strategischen Upgrades Atompanzer walzen Sie den Gegner einfach platt. Im Mehrspielermodus funktioniert das allerdings nicht so leicht. Der Drachenpanzer ist mit Vorsicht zu genießen – wenn Sie diese Einheit in gemischten Gruppen entfalten, passiert es leicht, dass die Feuerwalze Ihre eigenen Einheiten zerbröckelt. Der beste Einsatz dieser großen Feuerspucker ist daher: sie an Brücken oder in engen Straßen zu platzieren und feuerwand-Stratagien für Infanterie und leichte Fahrzeuge unpassierbar zu machen. Das gibt ein stilles Feuerwerk.

XXI-Merit

„Ist das alles?“, tönt es aus dem Lautsprecher, wenn sich fünf Welterrscher/Overlords durch die gegnerische Basis wälzen. In der Kampagne können die Moveset-Boni zwar erst zum Einsatz, dafür sind sie in der letzten Mission der Schlüssel zum Sieg.

Allerdings müssen Sie den Einsatz der langsame Kolosse gut vorbereiten. Ohne die verschiedenen Upgrades des Welterrschers kommen Sie nicht weit. In der Kampagne hat sich eine Fünfergruppe bewährt. Ein Panzer erhält das Lautsprecher-Upgrade, die anderen vier die Gattling-Gun. Damit haben Sie eine sich selbst regenerierende Gruppe, die mit den Hauptwaffen Panzer und Gebäude zerstört und gleichzeitig mit den Gattling-Guns jede Infanterie niederwirft.

Im Mehrspielermodus hat es der Welterrscher nicht so leicht, da er die Luftwaffe und Patriotstellungen der USA fürchten muss. Gegen die Luftwaffe hilft das dritte Upgrade, der Bunkerabwehr. Besetzen Sie den Aufbau mit Panzerjägern, die quasi als Luftabwehr mitfahren und machen Sie diese Variante in eine Welterrschergruppe. Gegen die Patriots hilft der Einsatz von Atomschiffen oder der EMP-Angriff bevor Sie mit den Welterrschern losmarschieren.

Geldwäsche

Die unscheinbaren Hacker sind ideal, um schnell einen großen Credits-Bonus zu sammeln. Bauen Sie immer wieder zwischendurch einige Raketen und verkaufen Sie die Jungs auf der ganzen Karte. Im Sekundentakt ziehen die Kerle anfangs je fünf, später zehn Credits aus dem Internet. Zehn Hacker mit maximaler Erfahrung bereichern Ihr Konto also pro Minute mit 6.000 Credits. Obendrein bekommen Sie für deren Einsatz auch noch im Generalsbonus langsam, aber stetig Erfahrung zugeschrieben, ohne dass Sie kämpfen müssen. Das Deaktivieren von Gebäuden ist zwar nett, allerdings ist es bei gut bewachten Basen nur schwer möglich, mit den Hackern in Reichweite zu gelangen.

KASERNE					
Wie effizient ist Ihre Einheit gegen das Feind.	Rotgardist	Panzerjäger	Hacker	Schwarze Levee	
	300 \$	300 \$	625 \$	1.000 \$	
Infanterie	+	+	+	+	
Fahrzeuge	+	+	+	+	
Luftabwehr	+	+	+	+	
Verteidigung	+	+	+	+	
Gebäude	+	+	+	+	

WAFFENFABRIK						
						
Faust Mass	Drachen-panzer	Truppen-transporter	Gattling-panzer	Infanterie-geschütz	Weltwunder	Welt-horizont
800 \$	900 \$	1.400 \$	800 \$	900 \$	1.500 \$	1.000 \$
-	++	-	++	+	++	++
+	-	---	---	---	---	++
---	---	---	++	---	---	++
---	---	---	---	++	---	---
++	++	-	-	+	++	++

FLUGFELD

MIG
1.000 \$
-
++
++
+

erfordert Propagandazentrum erfordert Generäle-Beförderung ++ total überlegen + überlegen - unterlegen -- hoffnungslos unterlegen

Truppengeschick

Wenn Sie viel mit Infanterie spielen möchten, ist es besser, diese in der - aufgesagte - Waffenfabrik herzustellen. Jeder produzierte Truppentransporter wird mit acht Rotgardisten vom Band gelassen. Der Spaß kostet Sie 1.400 Credits. Würden Sie die sechs Soldaten in der Kasse ausbilden, müssten Sie 2.400 Credits berappen. Obendrein erhalten Sie ein schnelles Gefährt, das Tarneinheiten entdecken kann. Es dürfte nicht lange dauern, bis im Mehrspielermodus die ersten Truppentransporter-Rüstungen zum Einsatz kommen. Der Grenzbomben-Rotgardistentraining gilt übrigens auch für die im Truppentransporter mitgelieferten Infanteristen.

Gebäudediebstahl

Die Spezialagenten mit dem hübschen Namen Schwarze Lotus ist perfekt geeignet, blitzschnell gegnerische Gebäude zu übernehmen. Zum einen ist es generell von Vorteil, gegnerische Technologie bauen zu können und zum anderen schaffen Sie sich durch den Klau von Gebäuden zusätzliche Geldquellen (Gebäudeverkauf). Ein weiteres Plus ist die Spezialfähigkeit, gegnerische Tarneinheiten und Sprengfallen aufzuspüren. Der Clou, gegnerische Tarneinheiten werden entdeckt, die Schwarze Lotus-Einheit bleibt dabei jedoch verborgen.

Die volle Packung

Chinas mächtigste Waffe ist wohl der Atomschlag. Richtig ab wird es für den Gegner, wenn Sie in der Lage sind, gleich mehrere Atomraketen zu produzieren. Wenn Sie außerdem erst mal Fünf-Sterne-General sind, haben Sie obendrein Zugriff auf den EMP-Angriff. Eine chinesische Großoffensive läuft dann nach folgendem Prinzip ab:

Schritt 1 – Legen Sie die gegnerische Basisabwehr mit einem gezielten EMP-Angriff ab. Versuchen Sie, möglichst viele Gebäude auf einmal zu erfassen. Kombinieren Sie das Ganze möglichst noch mit einem Artilleriebeschuss oder Streumünzenabwurf über den gegnerischen Einheiten.

Schritt 2 – Starten Sie zugleich mit dem EMP-Angriff Ihren Nuklearschlag. Warten Sie mit ihrer mobilen Streitmacht in sicherer Entfernung auf den Einschlag der Atomraketen.

Schritt 3 – Rücken Sie mit einem Panzerverband, hauptsächlich bestehend aus Weherschern (Upgrade-Mischung beachten), vor und geben Sie dem angeschlagenen Gegner den Rest. Sobald sich die atomaren Wolken verzogen haben, können Sie noch voll besetzte Truppentransporter nachziehen, falls es noch nötig ist.

TAKTIKBEISPIELE

Die Volksrepublik China verfügt über vielfältige Taktikmöglichkeiten – die wichtigsten finden Sie in diesem Kasten bilderbuchmäßig dargestellt.



BRENZLIG An solchen Engstellen bietet die Feuermauer das Drachenpanzers Schutz vor Infanteristen.



SCHUTZKREIS Ökzellen sind rar. Schützen Sie Ihre Ressourcen zum Beispiel mit Minenfeldern.



DICKE BERTA Einem kombinierten Trupp Weherschern hält nichts stand. Pech für die GBA-Terroristen.



GRUPPENZWANG Richtig effektiv wird die chinesische Infanterie durch den Horde-Bonus (Roter Stern).



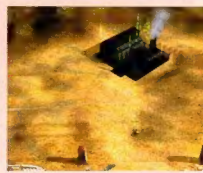
GREENWALL In der Kampagne regeln Sie sämtliche Angriffsrichtungen einfach mit Bunkeranlagen ab.



ARBEITSKREIS Errichten Sie auf der Karte verteilte Hackercamp – ein – so werden Sie schnell reich.



FALLOUT Der Atomschlag der Chinesen entscheidet in so mancher Partie über Sieg oder Niederlage.



BETRIEBSSTÖRUNG Nicht zu versachten sind die fieser Hackerangriffe auf gegnerische Gebäude.

Mission 1: The Dragon Awakes

Achten Sie gleich zu Beginn auf die ankommenden Gegner, die Ihre Bunker ausschalten wollen. Kämpfen Sie sich danach bis zur Brücke in der Kartenmitte vor, dort erhalten Sie Nachschub. Bauen Sie sich mit Ihrer Streitmacht auf und produzieren Sie Truppentransporter und ein halbes Dutzend Faust-Maos-Panzer. Überqueren Sie die Brücke und folgen Sie dem Weidpfad auf den Hügel hinauf (1). Schalten Sie mit den Panzern die Abwehr aus und pressen Sie mit den Infanteristen zum Ziel vor.

Mission 2: Hong Kong Crisis

Errichten Sie sofort in der Nähe des ersten Versorgungsdepots Ihre Basis und sichern Sie die Anlage mit Bunkern in nördlicher bis westlicher Richtung. Vergessen Sie nicht, um die Bunker herum Minen auszulagern, das macht es den ankommenden Terroristen schwer, gegen Sie vorzugehen. Im Norden, hinter der Grünbachstraße, finden Sie ein zweites Versorgungsdepot und ein Krankenhaus. Nehmen Sie unbedingt das Hospital (1) ein, damit sich Ihre Infanteristen automatisch heilen. Die Angriffsgruppe erstellen Sie aus Faust-Maos und Gattling-Panzern. Postieren Sie sich beim Vormarsch am besten auf den Kreuzungen, von dort können Sie die Angreifervölker am besten abfangen. Vor Sie sich an das Hauptziel wagen, zerstören Sie zuerst die Chemie-Anlage (2), um Ruhe zu haben. Mithilfe der Drachenpanzer haben Sie es leicht, die engen Straßen abzuräumen, wenn Sie deren Spezialfähigkeit – die Feuermauer – einsetzen. Rücken Sie dann mit einem Dutzend Panzer (Faust-Maos und Gattling) zum Zielgebäude vor.

Mission 3: A Flood of Violence

1. Zerstören Sie zuerst den Damm und errichten Sie Ihre Basis auf dem Hügel. Die Flut sichern Sie mit einer Bunkerkecke. Besetzen Sie die Bunker mit gemischtem Trupp aus Raketen Soldaten und normalen Infanteristen. Legen Sie Minenfelder um die Bunkeranlagen aus. Diese Art der Verteidigung genügt. Machen Sie Ihre Verteidigungsanlage in Schuss und produzieren in der Zwischenzeit feig Faust-Maos- und Gattling-Panzer. Auf Ihrer Flussseite im Süden finden Sie ein zweites Depot, direkt hinter der Brücke noch ein drittes.

2. Stoßen Sie mit Ihrer geballten Panzerstreitmacht über den Fluss. Achtung, in den engen Straßen kommt es schnell zu Verstopfungen, bewegen Sie Ihre Armeen daher schnell zum gegnerischen Lager, dort haben Sie mehr Platz.

Mission 5: Scorched Earth

1. Wehren Sie zunächst die ständigen Angriffe aus westlicher und nordwestlicher Richtung ab. Errichten Sie Ihre Bunker- und Gattling-Gun-Abwehr inklusive Minenfelder. Stoßen Sie mit einem Panzertrupp möglichst bald nach Südwesten vor, um die dortigen Ölrefinerien einzunehmen. Achtung, die GBA hat je Menge Sprengfallen gelegt. Nutzen Sie zum Beispiel die Spezialeinheit Schwarze Lotus, um die Sprengsätze sichtbar zu machen und zerstören Sie diese dann aus sicherer Entfernung. Alternativ dazu setzen Sie den Bulldozer ein, allerdings bewegt er sich sehr langsam durch das enge Gelände.

2. Versuchen Sie im weiteren Verlauf, GBA-Gebäude einzunehmen und errichten Sie einen GBA-Palast, um an die gefährliche SCUD-Basis zu gelangen. Damit verschaffen Sie sich einen gewaltigen Vorteil und schlagen die Terroristen mit Ihren eigenen Waffen.

Mission 6: Dead in their Tracks

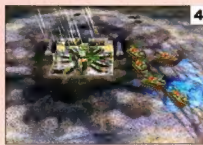
1. Zeit spielt hier eine wichtige Rolle: Je länger Sie untätig bleiben, um so mehr Einheiten bringt die GBA mit dem Zug heran. Produzieren Sie eine gewisse Infanterie, sondern investieren Sie Ihre Credits abwechselnd in Gatling- und Faust-Mass-Parzen. Postieren Sie zwei Gatlings (inklusive Chain-Gatling) vor der abstoßenden Brücke, das hält die anrückenden Einheiten auf.
2. Setzen Sie die Spezialagentin Schwarze Lotus ein, um die veränderten UN-Kisten einzusacken. Mit den Versorgungskästen sollten Sie sich die nicht lange auflaufen, da sie sofort unter Feuer genommen werden. Wenn Sie es richtig anstellen, können Sie ohne großen Widerstand bis zur letzten Straßenecke (im Nordosten gesehen). Postieren Sie dort auch Ihre Lotus-Agentin. Sobald Sie je ein halbes Dutzend Gatling- beziehungsweise Faust-Mass-Parzen im Nordosten platziert haben, schlagen Sie zu. Machen Sie nicht den Versuch, über die Westseite der Karte nach Norden vorzustoßen – beim Fußballstadion kommt Ihnen ein großer Haufen aufgetriebener Mobs entgegen. Außerdem ist von dort der Weg zur Brücke zu weit und Sie müssen zu viele Abwehrstellungen passieren.
3. Rücken Sie dafür auf der Ostseite der Stadt vorsichtig in Richtung Eisenbahnbrücke vor und benutzen Sie die Spezialagentin Schwarze Lotus, um die gegnerischen Fahrzeuge außer Gefecht zu setzen. Ihre Kampfmittel haben dabei ein leichtes Spiel. Konzentrieren Sie sich mit den Panzern auf die besetzten Gebäude und Abwehrstellungen.
4. Wenn Sie die Terroristen in Schamotzweide verwickelt haben, spüren Sie mit Ihrer Spezialagentin in Richtung Brücke. Wenn Sie nahe genug am Ziel sind, endet die Mission.



Mission 7: Nuclear Winter

1. Sie starten mitten in einem hektischen Gefecht. Sie müssen so schnell es geht auf die Anhöhe ziehen und dort auf jeden Fall eine erste Basis errichten. Arbeiten Sie sich schnell nach Südosten vor, um dort an die Kisten zu gelangen.
2. Das Hauptproblem ist der Nukleargriff im fünfminütigen Zeitlimit. Sehen Sie zu, dass Sie in den ersten fünf Minuten auf jeden Fall eine Werftfabrik und ein Propagandazentrum errichten. Die wichtigsten

3. Ziehen Sie mit Ihren Wetherrschern unentwegt weiter nach Nordwesten, dort haben Sie den einfachen Zugang zur gegnerischen SCD-Abschrampe. Je schneller Sie diese zerstören, um so einfacher werden Sie mit dem Rest fertig. Sie müssen nicht jeden Tunnel und Abwehrstellung zerstören, aber alle militärischen Gebäude der GBA. Machen Sie nicht den Fehler, zu lange an einer Stelle zu verharren, die GBA schickt Ihnen haufenweise SCD-Launcher entgegen, die schon aus großer Entfernung Ihre Einheiten und Gebäude dem Erdboden gleichmachen. Wenn Sie es schaffen, einen kleinen Luftversteckpunkt zu etablieren, nutzen Sie die schnellen MGS, um damit die lästigen SCD-Werfer aus dem Weg zu räumen. Wenn Sie es richtig machen, schaffen Sie es in weniger als 15 Minuten.



Einheiten in dieser Mission sind die Wetherrsch-Parzen. Stellen Sie eine Staffel aus vier bis fünf davon zusammen, mit denen Sie schnell in die Ortschaft eindringen. Fahren Sie nach Westen, wo sich außer einem großen Depot eine Quelle befindet.

DIE GLOBALE BEFREIUNGSARMEE

Das fiese Terroristenpack hat es nicht leicht. Zum einen ist die GBA-Kampagne mit acht knackigen Missionen die umfangreichste, zum anderen fehlt der Turban-Bande sämtliche Luftunterstützung.

Gebäudereinigung

Oftmals sind strategisch wichtige Gebäudekomplexe vom Gegner besetzt. Aus dieser Deckung können sie Ihren Truppen schmerzliche Verluste zufügen. Um die Besatzungseinheiten aus den Häusern zu vertreiben, fahren Sie mit einem Toxintraktor vor und besprühen die Stellung mit Gift. In wenigen Sekunden ist das Gebäude „ge-säubert“.

Autobomben

Ihre explosiven Terroristen haben einen fiesen Trick auf Lager. Steigen Sie einfach in ein ziviles Vehikel ein. Der Feind nimmt von Ihnen keine Notiz und Sie können in aller Ruhe durch die gegnerischen Reihen brechen und eine wichtige Einrichtung dem Erdboden gleichmachen.

Untersuchen Sie die Feinde

Nutzen Sie die GBA-Tunnelsysteme. Mit Tunnelgängen in sämtlichen Basen können Sie Ihre Truppe in Windeseile von einem Brennpunkt zum anderen schicken. Großer Vorteil: Sogar Fahrzeuge können das unterirdische Labyrinth verwenden. Auf diese Weise können Sie den Gegnern völlig überraschend in den Rücken fallen.

Jarmen schießt den Vogel ab

Die Super-Abteilung der GBA ist mit Jarmen Kell kompetent besetzt worden. Der hinterhältige Kunstschütze kann Fahrer hinter dem Steuer weghalten. Jarmen Kell und ein Entführer bilden ein hervorragendes Team. Der eine legt den Steuermann lahm und der andere macht sich auf den Weg, das Gefährt zu stehlen. Großer Vorteil: Jarmen Kell ist eine getarnte Einheit und kann nur von Spezialtruppen entdeckt werden.

Machen Sie ein Fass auf

Die als Fässer getarnten Sprengfallen eignen sich bestens, um strategisch wichtige Punkte zu vernichten. Sie können nur von Spezialeinheiten entdeckt werden. Ausgelöst werden sie entweder von einem Fern- oder einem Bewegungszünder.

Buggy-Bey

Benutzen Sie die flotten Raketenbuggys, um feindliche Truppen aus großer Entfernung zu bekämpfen. Die explosiven Buggys haben die größte Reichweite von allen Einheiten. Mithilfe eines Schwarzmarsches können Sie die Buggys zu tödlichen Dauerfeuerwaffen aufrüsten. Im Veteranauslasten zerlegen sie im Nu generische Gebäude.

Fallen Sie dem Gegner in den Rücken

Neben den Tunnelsystemen gibt es eine weitere gewisse Möglichkeit, den feindlichen Truppen einen unerwarteten Besuch abzugeben. Benutzen Sie den Rebelleneinheitstakt und setzen Sie ihn auf die Widersacher an. In ihrer fahrgestützten Form (drei LKPs) erscheinen 16 Turbanträger, die selbst für Gebäude eine ernsthafte Bedrohung darstellen. Wenn Sie über einen Schwarzmarsch verfügen, können Sie die hinterhältige Brut zusätzlich mit panzerbrechender Munition ausrüsten. Jetzt können Sie den Gegner tödliche Besuche absetzen.

Geben Sie auf Beutezug

Halten Sie stets die Augen nach einzelnen gegnerischen Fahrzeugen offen. Sobald Sie eines erspäht haben, schicken Sie einen Entführer auf den Weg. Dieser ist von normalen Einheiten nicht zu entdecken und kann das allein gefasene Vehikel einfahren. Jetzt können Sie es gegen die Feinde einsetzen.

Peppen Sie die Skorpione auf

Eine der wichtigsten Anschaffungen im GBA-Lager sind die Skorpionraketen. Der Preis von 1.000 Credits ist durch die immens gesteigerte Kampfkraft der leichten Panzer mehr als nur gerechtfertigt. Ziehen Sie mit einem Skorpionrudel in die Schlacht. Wenn Sie auf einen feindlichen Truppenverband treffen, schenken Sie sich die stärkste Einheit aus. All Ihre Skorpione schießen ihre Raketen auf das gewählte Opfer. Auf diese Weise können selbst die verheerenden, chinesischen Welterschwerer mit einem Angriff vernichtet werden.

Wir sind das Volk!

Für die GBA ist es relativ einfach, besetzte Städte zu erobern. Warten Sie so lange ab, bis sich nur wenige Fahrzeuge in der Stadt aufhalten und die Besatzung sich zum Großteil auf mit Fußtruppen eroberte Häuser beschränkt. Jetzt erschaffen Sie sich mehrere „aufgebrachte Mobs“. Mit diesem gemeingefährlichen Pöbel können Sie durch die Straßen ziehen und ein Gebäude nach dem anderen niederreißen. Die feindlichen Soldaten in den Gebäuden haben gegen das wütende Volk so gut wie keine Chance.

Alles Gute kommt von oben

Die GBA-Einheiten sind für Luftattacken ein optimales Ziel. Die einzigen mobilen Truppen, die feindlichen Himmelstürmer etwas entgegensetzen können, sind RPG-Einheiten und Vierlinggeschütze. Achten Sie darauf, Ihre Panzerverbände stets mit mehreren der genannten Arten zu begleiten. Die schreckliche Erfahrung, wie eine riesige Panzerarmee von nur wenigen Comanche-Helikoptern zerlegt wird, können Sie sich somit sparen.

	KASERNE						WAFENFABRIK					
	Rebell	Terrorist	RPG-Cab	Entführer	Autoschütze	Jarmen Kell	Kampfbey	Raketenbuggy	Skorpion	Turbantanker	Versteckter	Marschierender
	150 \$	200 \$	300 \$	400 \$	800 \$	1.500 \$	500 \$	500 \$	600 \$	600 \$	100 \$	800 \$
Infanterie	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Fahrzeuge	-	+	+	+	+	+	-	-	+	-	-	+
Luftabwehr	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	+	-
Verteidigung	-	+	+	-	-	-	-	-	-	-	-	+
Gebäude	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

■ erfordert Plus ■ erfordert Generals-Beförderung ■ total überlegen ■ überlegen ■ unterlegen ■ hoffnungslos unterlegen

Mission 1: Shymkent, DMZ: Operation Black Rain



Ziel 1: Zerstören Sie die chinesische Basis.
Ziel 2: Vernichten Sie den Staudamm.

1. Die Kampagne startet im chinesischen Lager. Vernichten Sie die Gebäude mit Ihren Bomben-LKWs und geben Sie den flüchtenden Fußsöldnern mit Ihren verbleibenden Einheiten den Rest.
2. Begeben Sie sich zum geheimen GBA Stützpunkt. Bilden Sie neue Arbeiter aus und lassen Sie sie das nahe gelegene Rohstofflager abbauen. Errichten Sie einen Waffenhändler und produzieren Sie so viele Skorpion-Panzer wie möglich.

lich. In der Zwischenzeit senden Sie einen Stützpunkt in die südöstliche Ecke der Karte. Hier finden Sie einen korrupten Waffenhändler, der es Ihnen ermöglicht, die Skorpion-Panzer mit Raketen auszurüsten. Im Südwesten des Levels warten acht Bonus-Kampfflieger darauf, von Ihnen rekrutiert zu werden.

3. Jetzt können Sie problemlos mit Ihrer Panzerarmee Richtung Nordosten preschen und alles zermalmen, was sich Ihnen in den Weg stellt. Sobald der Staudamm in Sichtweite ist, nehmen Sie ihn aufs Korn und überschwemmen das Tal.

Mission 2: Almaty, Kasachstan: Abwurfzone der UN-Güter

Ziel 1: Sammeln Sie 20.000 Dollar ein.
Ziel 2: Sammeln Sie 40.000 Dollar ein.

1. Produzieren Sie so viele RPG-Einheiten wie möglich und besetzen Sie mit ihnen die Häuser der Dörfer. Achten Sie darauf, in strategisch wichtigen Positionen (zum Beispiel Kreuzungen) Stellung zu beziehen. Die ständig anrollenden UN-Konvois werden nun selbstständig unter Beschuss genommen. Jetzt müssen Sie nur noch die Güter einsammeln bevor sie von den Zivilisten eingekassiert werden.
2. Errichten Sie einen Waffenhändler und stellen Sie etliche Skorpion-Panzer und Vierlingsgeschütze her. Dank dieser Geschütze können Sie sich im Level frei bewegen, ohne Angst vor stützpunktigen Luftangriffen zu haben.
3. Zerstören Sie nun sämtliche Ziele Gebäude mit Ihren Panzern und sammeln Sie die Güter ein. Auf diese Weise ist es ein Leichtes, die geforderten 40.000 Dollar einzunehmen.



Mission 3: Zhambul, Kasachstan: Von den Chinesen besetzte Stadt



Ziel 1: Erobern Sie die Kommandozentrale im Osten der Stadt, um mit der Produktion zu beginnen.
Ziel 2: Eliminieren Sie 300 Verräter.

1. Fahren Sie mit Ihren Toxintraktoren durch die Stadt und erobern Sie die Kommandozentrale ganz im Osten der Stadt. Westlich der Zentrale befindet sich ein Gefangenelager, dass Sie dank des „Toingebäus“ schnell in Ihren Besitz bringen können. Besetzen Sie die Häuser nördlich des Zentrums mit RPG-Einheiten und erbauen Sie einen Waffenhändler.
2. Kämpfen Sie sich mit einigen Toxintraktoren und Skorpion-Panzern zum Palast ganz im Westen der Stadt durch. Sobald Sie den Palast erreicht haben, stellen Verbindende tödliche Anbräuhabern her.
3. Im Norden der Stadt befindet sich eine leicht gesicherte Pharmaziefabrik. Nachdem Sie sie vernichtet haben, breitet sich eine Giftwolke aus, die vielen „Verrätern“ den Tod bringt. Mithilfe sollte die Produktion der Anbräuhabern abgeschlossen sein. Mit deren gezieltem Einsatz im Nordwesten der Stadt ist es ein Leichtes, die Anzahl von 300 eliminierten „Verrätern“ zu erzielen.

Mission 4: Astana, besetzte Hauptstadt Kasachstans

Ziel: Plündern Sie die Gebäude und sammeln Sie 40.000 Dollar ein.

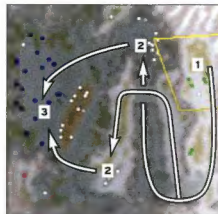
1. Schöpfen Sie mit möglichst vielen Arbeitern das Rohstofflager westlich Ihres Startpunktes aus, während Sie mit den drei „aufgebrachten Mobs“ die Umgebung in Angst und Schrecken versetzen. Achten Sie darauf, die erscheinenden Container einzusammeln.
2. Sobald Sie die Summe von 20.000 Dollar erreicht haben, bauen Sie einen Waffenhändler und stellen eine Panzerarmee her. Wenn Ihre aufgebracht

bangschwache von den Feinden aufgerieben werden, rücken Sie den Gegnern mit Ihrer Panzerfront auf den Leib und attackieren den amerikanischen Stützpunkt im Nordwesten des Levels.

3. Ganz im Osten finden Sie einen versteckten Ölbücherturm, der Ihnen zusätzlich bares einbringt. Auf diese Weise sollte es recht einfach sein, die 40.000 Dollar zu ergattern.



Mission 5: Adana, Türkei: Flughafen bei Incirlik



Ziel: Vernichten Sie den amerikanischen Flughafen-Komplex.

1. Um Ihre Stellung gegen die amerikanischen Luftangriffe abzusichern, bauen Sie rund um Ihr Lager etliche Stinger-Stellungen auf. Achten Sie darauf, sie ständig zu reparieren. Kommandieren Sie möglichst viele Arbeiter zum Abbau der zentral gelegenen Ressourcen auf und erschaffen Sie Baracken sowie einen Waffenhändler.
2. Kämpfen Sie sich mit Skorpion-Panzern und Kampffliegern zum Zeltlager nördlich der Brücke durch und befestigen Sie die Position mit Stinger-Stellungen.

Mit einem weiteren Skorpion-Stützpunkt schlagen Sie sich zum nächsten Rohstofflager durch. Bauen Sie ein Tunnelnetz und schicken Sie Arbeiter unterirdisch zum Rohstofflager. Mithilfe eines neuen Geheimlagers direkt neben der Rohstoffquelle können Sie sehr schnell viel Geld verdienen.

3. Halten Sie die Stellung, indem Sie die Front ständig mit Skorpion-Panzern und Vierlingsgeschützen versorgen. Das wichtigste Ziel ist der Flughafen. Nachdem Sie ihn vernichtet haben, ist die amerikanische Luftmacht dahin und Sie können seelenruhig den Rest der Basis zerlegen.

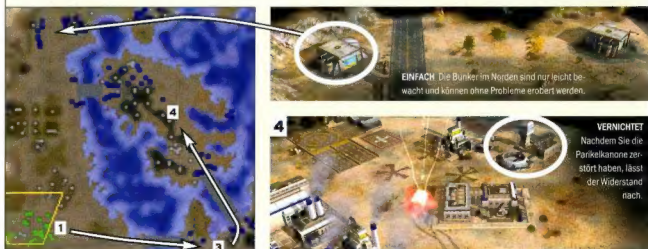
Mission 6: Westlicher Hafen des Aral-Sees, Kasachstan: Entsorgungslager für toxischen Abfall

Ziel 1: Erobern Sie vier Bunker.
Ziel 2: Löschen Sie sämtliche amerikanischen Verteidigungseinheiten aus.

1. Um diese Mission erfolgreich zu bestreiten, müssen Sie sehr flink vorangehen. Beginnen Sie sofort damit, Ihre Basis mit etlichen Stinger-Stellungen abzusichern. Die Amerikaner greifen von Norden her häufig mit Panzern und Fußtruppen an. Kommandieren Sie einige Skorpion-Panzer, Vierlingsgeschütze und Toxintraktoren ab, den nördlichen Teil Ihrer Basis zu verteidigen. Die ständigen Luftangriffe vom Westen her bekämpfen Sie am besten mit satten fünf Stinger-Stellungen und drei Vierlingsgeschützen. Klicken Sie auf die Kaserne und erwerben Sie die Fähigkeit, Gebäude zu besetzen. Im Fall einer Partikelkanonen-Angriffe müssen zerstörte Einrichtungen sofort ersetzt werden. Jetzt können Sie mit der Eroberung der feindlichen Stellungen beginnen.
2. Produzieren Sie eine möglichst zahlreiche Angriffsarmee. Diese sollte zum größten Teil aus Skorpion-Panzern bestehen. Begleiten Sie die Panzergruppen mit mindestens einem Toxintraktor und einigen Einheiten, die den Skorpionen Schutz vor Luftangriffen bieten. Außerdem benötigen Sie einen Rebell und Arbeitern gefüllten Lastwagen, der gut getarnt in die Mitte Ihres Konvois platziert wird. Kämpfen Sie sich mit Ihrer Sturmarmee gegen Westen, überqueren Sie die Brücke und vernichten Sie die beiden amerikanischen Wach-Bunker mit Ihren Toxintraktoren. Jetzt nehmen Sie mit Ihren Rebellen die beiden Abfall-Bunker ein.
3. Bauen Sie neben dem neuen Rohstofflager ein Geheimlager und ein Tunnelnetz. Letzteres benutzen Sie, um möglichst viele Arbeiter unterirdisch zum Rohstofflager zu bringen. Damit Sie von diesem neuen Stützpunkt weitere Angriffswellen starten können, erschaffen Sie einen Waffenhändler. Sichern Sie die Stellung nach allen Seiten mit mindestens sechs Stinger-Stellungen ab.



4. Nun brechen Sie von Ihrer neuen Basis mit einer möglichst großen Sturmarmee Richtung Norden durch. Die Verteidigungsanlagen Josefs der Brücke schalten Sie am leichtesten mit Toxintraktoren aus. Während Ihre Einheiten im gegenüberlichen Lager möglichst viel Schaden anrichten, versorgen Sie die Front kontinuierlich mit Panzern, Vierlingsgeschützen und Toxintraktoren. Dringen Sie in das feindliche Lager vor und vernichten Sie zuerst den Flughafen und danach die Partikelkanone im Osten des Lagers.
5. Nachdem die Luftangriffe und die Feinattacken der Partikelkanone gebannt sind, ist es ein Leichtes, den Rest der amerikanischen Anlagen zu vernichten und genügend Bunker einzunehmen.



EINFACH: Die Bunker im Norden sind nur leicht bewacht und können ohne Probleme erobert werden.

VERNICHTET: Nachdem Sie die Partikelkanone zerstört haben, lässt der Widerstand nach.

Mission 7: In der Nähe von Lenger, Kasachstan: Von Splittergruppen besetztes Gebiet

Ziel 1: Bringen Sie die gestohlenen LKWs unbemerkt in das Verstecklager.
Ziel 2: Vernichten Sie die feindliche Basis mithilfe der LKWs.

1. Das Wichtigste bei dieser Mission ist es, die von Westen her attackierenden, chinesischen Aggressoren in Schach zu halten. Hierzu sichern Sie den Startpunkt mit etlichen Stinger-Stellungen und RPG-Einheiten ab. Achten Sie darauf, einige Raketenstellungen oberhalb des Weges zu stationieren. Nach jeder chinesischen Angriffswelle müssen Sie die zerstörten Stinger-Stellungen sofort ersetzen. Von Ihren Kasernen aus versorgen Sie die Westfront ständig mit neuen RPG-Einheiten. Bringen Sie die gestohlenen LKWs in Ihrem Tunneleystem in Sicherheit.

eine große Angriffsarmee, bestehend aus Panzern, Raketenbugys und Totrainsoren. Schicken Sie die GBA-Bat nach Norden und vernichten Sie die Verteidigungsanlagen, die den Weg zum „Vorratslager“ versperrten. Nachdem Sie die Stellung gesichert haben, bauen Sie einen Tunnelangriff. Preschen Sie nun mit den gestohlenen LKWs aus dem unterirdischen System und bringen Sie diese inmitten der gegnerischen Basis zur Detonation. Jetzt überfallen Sie den kleinen, chinesischen Stützpunkt im Nordwesten des Levels.



1 ABGESCHIRMT Sichern Sie Ihre Basis nach Westen gegen die attackierenden Chinesen ab.



Mission 8: Baikunur Kosmodrom, südliches Kasachstan: Sowjetische Raketenbasis



Ziel 1: Nehmen Sie das Kontrollzentrum ein.
Ziel 2: Erobern Sie die Raketenabschussbasis.

1. Bauen Sie sich eine große Hauptbasis mit sämtlichen verfügbaren Gebäuden auf. Errichten Sie rings um die Basis zahlreiche Stinger-Stellungen. Sichern Sie den östlichen Teil der Stellung zusätzlich mit Vorratsschutz, um die eindringenden Luftangriffe abzuwehren. Nach den nervigen Angriffen der Partikkankonen müssen Sie die zerstörten Einrichtungen sofort erneuern.
2. Bewachen Sie den nördlichen Teil des Hauptquartiers mit einigen Panzern, während Sie mit Stützpunkten gen Osten vordringen. Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn Ihre Truppen von Luftangriffen aufgebrochen werden, denn mit der Zeit lassen die Angriffe nach und Sie können nach Osten in das amerikanische Lager einfallen. Achten Sie darauf, sämtliche Ölbohrtürme, die Sie unterwegs entdecken, mit Rebellen zu besetzen, um noch mehr Bares einzustreichen. Unterstützen Sie die Ostfront

mit SCUD-Sturm-Angriffen. Verrichten Sie zuerst den amerikanischen Flugzeugen, um die Luftangriffe zu unterbinden. Danach machen Sie die Partikkankone dem Erdobden gleich. Sichern Sie die amerikanische Basis, erobern Sie das Kontrollzentrum vorerst jedoch nicht.
3. Erschaffen Sie eine zweite Sturmarmee und bahnen Sie sich einen Weg Richtung Norden. Nach kurzer Zeit stoßen Sie auf hartnäckigen, chinesischen Widerstand. Wenn Sie die Nordfront jedoch kontinuierlich mit frischen Truppen versorgen, ist es kein Problem, durch die chinesischen Reihen zu brechen und der Stromversorgung zu Leibe zu rücken. Ohne Strom sind die Chinesen geradewegs wehrlos und Sie können das gesamte Lager auszuräubern.
4. Nehmen Sie nun das amerikanische Kontrollzentrum ein. Jetzt greifen Sie die Raketenbasis von zwei Flanken her an. Nachdem Sie alle Schutz-einrichtungen der Stellung eliminiert haben, nehmen Sie die Raketenabschussrampe mit einem Rebellen ein. Nun können Sie sich über den Abspann wundern...

VEREINIGTE STAATEN

Überlegene Luftstreitkräfte und hocheffiziente Aufklärung zeichnen die amerikanischen Streitkräfte aus. Wir verraten Ihnen, wie Sie die Terroristen der GBA vernichtend schlagen.

Basisverteidigung

Gegen Fahrzeuge aller Art ist diese Abwehrstellung ideal – Infanterie lacht selbst bei mehreren Salven über diese Verteidigung. Als Amerikaner ist es unabdingbar, dass Sie einige Ränge in der Basis stationieren. Noch besser sind natürlich Starchützen und Comanches.

Regenerative Gebäude

Reparieren Sie angeschlagene Gebäude nur, wenn ein feindlicher Angriff unmittelbar bevorsteht. Ganz im Gegensatz zu Ihren Konkurrenten haben Ihre Gebäude die Eigenschaft, sich selbstständig instand zu setzen.

Aufklärung

Die US-Truppen sind mit technischem Spielzeug vom Allerfeinsten ausgerüstet. Jede Minute kann der Spionageapparat für 15 Sekunden eingestanzelt werden. Sobald das Gefangenlager errichtet wurde, kann alle zwei Minuten jeder Gegner aufgedeckt werden. Dieser Effekt hält 35 Sekunden. Nutzen Sie diese Aufklärungsmöglichkeiten intensiv.

Kombinierte Luftschläge

Die USA haben die mit Abstand beste Luftwaffe. Neben den Comanches und drei Flugzeug-Typen können Generäle A-10-Angriffe und die Benzin-Bombe einsetzen. Wenn Sie dies noch mit Fallschirmjägern und der Partikkankone kombinieren, können Sie wie kein anderer General auf dem Schlachtfeld angreifen.

Fallschirmjäger

Unterstützen Sie diese Jungs nicht Oh gongt es. Fallschirmjäger hinter den feindlichen Linien abzusetzen. Dort räumen sie dann mit Infanterie und Stinger-Stellungen auf und stehen die feindliche Gebäude.

Der Humvee

Untersuchen Sie bloß nicht diesen schnellen Panzer. Allein mag er schwächlich anmuten, aber beladen ist die Karre mal mit fünf Raketen-Schützen. Jetzt können Sie selbst einen Kampf gegenüberbetreten. Besonders gemein: Laden Sie fünf Barchschützen in den Wagen. Diese Festung hält einen Sturm von Infanterie mit Leichtigkeit in Schach. Sollte der Humvee zu viele Treffer einstecken und in die Luft gehen, ist die Infanterie im Inneren immer noch am Leben. Um den Wert noch zu erhöhen, erkennt der Humvee auch getamte Gegner.

Der Chinook

Primär dient der Chinook als Ressourcetransporter. Deswegen wird auch oft sein enormes strategisches Potenzial übersehen. Acht Infanteristen oder zwei Fahrzeuge können transportiert werden. Wenn Sie den Chinook entwickelt haben, ist es sogar möglich, vom Feind besetzte Häuser mit Rängen zu räumen, die sich vom Chinook abheben. Spezial-Trick: Beladen Sie zwei Humvees mit je fünf Infanteristen. Laden Sie dann die Wagen in den Heli. Wo normalerweise nur acht Mann Platz haben, passen so zehn ein. Und es ist sogar noch Platz für weitere zwei. So beladen, bringen Sie mit einem Chinook zwölf Infanteristen und zwei Humvees zum Ziel – eine kleine Armee.

Versicht: Auto

Trauen Sie keinem noch so harmlos aussehenden Auto über den Weg – es könnte schließlich ein getamter GBA-Bombentruck sein. Schießen Sie auf jedes Auto, um sich explosive Überraschungen zu ersparen.

Strategie-Zentrum

Nur für Amerikaner: drei unterschiedliche Kamppläne. Da die Boni der unterschied-

lichen Strategien für alle Fahrzeuge gelten, sind sie besonders wertvoll. Bei der „Zerstören“-Taktik verfügt das Strategie-Zentrum über eine enorm starke Kanone. Ist „Aufklärung“ aktiviert, spürt das Gebäude versteckte gegnerische Einheiten auf.

Gegnerische Luftwaffe

Ihre Luftwaffe ist sehr schlagkräftig – die gegnerische Luftwaffe kann nach jedem Piloten den Tag versauen. Sie sollten sich daher stets darauf konzentrieren, Bedrohungen für Ihre Luftwaffe auszuschalten. Flugzeuge und Hubschrauber sind schließlich nicht billig. A-10-Angriffe sind besonders geeignet, feindliche Stinger-Stellungen auszuheben.

Tarnkappenbomber

Der Stealth-Fighter eignet sich gut, um Luftabwehr auszuheben. Achten Sie dabei aber unbedingt darauf, dass er nicht schon weit vor dem Ziel enttarnt wird. Greifen Sie in Gruppen an und feuern Sie nur auf einzelne Abwehrstellungen.

Raptor

So richtig gut ist der Raptor nur gegen feindliche Flugzeuge und Panzerabwehr. Im Einzelspieler-Modus begreifen Sie kaum Gegnern in der Luft – setzen Sie also lieber gleich auf Comanches.

Comanche

Dieser Tank-Killer macht jeder Bodenreinheit die Hölle heiß – solange nicht in ihn geschossen wird. Nutzen Sie die Helix zur Basisverteidigung und zur Unterstützung von Panzer- und Infanterieverbänden. Zwar sollten Sie sich mit den Comanches dringend von Abwehrstellungen fern halten – mit einzelnen Raketen-Infanteristen kann er es aber schon aufnehmen.

	KASERNE					WAFFENFABRIK					FLUGFELD			
So effektiv ist das Objekt gegen die Feind.	Ranger	Raketen- Bugger	Land- Sturm	Colomb- Bomber	Colomb- Bomber	Raketen- Bugger	Panzer- Bugger	Colomb- Bomber	Flak- Batterie	Totpunkt	Raptor	Comanche	Waffenfabrik	Aufklärungs- Flugzeug
	225 \$	300 \$	600 \$	1.500 \$		600 \$	700 \$	900 \$	1.000 \$	1.200 \$	1.400 \$	1.500 \$	1.600 \$	1.800 \$
Infanterie	+	+	++	+		++	+	+	+	+	+	++	++	++
Flugabwehr	+	+	+	+		++	+	+	+	+	++	++	++	++
Luftschiffen	+	++	++	++		++	+	+	+	+	++	++	++	++
Flugzeugen	+	+	+	+		++	+	+	+	+	++	++	++	++
Gesamte	+	+	++	++		++	+	+	+	+	++	++	++	++

erfordert Strategiezentrum erfordert Generals-Beförderung

++ total überlegen + überlegen - unterlegen - hoffnungslos unterlegen

Mission 1: Bagdad, Irak, Operation Final Justice

Ziel 1: Befreien Sie Bagdad.
Ziel 2: Zerstören Sie den Scud-Sturm.

1. Kaufen Sie für die Panzer sofort Kampfdrohnen und ziehen Sie die Einheiten zurück, um sie zu reparieren. Sobald Ihre Fahrzeuge wieder fit sind, dringen Sie in die Stadt ein. Ziehen Sie auch die beiden zusätzlichen Humvees aus dem Lager hinzu (lassen Sie ein paar Infanteristen einsteigen).
2. Sobald Sie die Stadt betreten, feuern die Rebellen ihre tödlichen Scuds auf die Stadt ab. Warten Sie nun, bis die Giftwolken weg sind. Teilen Sie Ihre Panzer und Humvees in zwei Gruppen und stoßen Sie zu den Ölfeldern und zum Gefangenenerlager vor.
3. Nachdem die Piloten befreit und die Diquellen übernommen sind, stoßen Sie ins Zentrum vor. Die

besetzten Gebäude werden automatisch von Rangern übernommen.

4. Rücken Sie nach der Befreiung von Bagdad in die Berge vor – der feindlichen Panzer nimmt sich die Air Force an. Sie haben mehr als genügend Feuerkraft, um die GBA-Truppen zu zerstören und die Raketenbasis zu vernichten.

Variante 2: Laden Sie Ihre Ranger in den Heli und fliegen Sie direkt zum Scud-Sturm. Wenn Sie ganz rechts oben in der Ecke Ihre Jungs abladen, können die sie die Raketenbasis sofort zerstören. Das ist zwar vom Spiel bestimmt nicht vorgesehen, aber Sie können so die Mission in zwei Minuten erfolgreich beenden.



Mission 2: Al Hanad, Yemen, Operation Treasure Hunt

Ziel: Befreien Sie drei Piloten, bringen Sie den dritten Piloten lebend in die US-Basis zurück.

Infanterie in Gebäuden und schnelle Vorstöße mit den Fahrzeugen sind hier der Weg zum Erfolg. Wenn Sie die Luftabwehr ausschalten, können Sie Ihre Ranger gefahrlos per Heli einfliegen.

1. Sichern Sie die Basis – die GBA greift hin und wieder mit kleinen Trupps an.
2. Übernehmen Sie die beiden Obhutürme.
3. Lassen Sie Ihre Fahrzeuge die Straßen um das Krankenhaus säubern. Anschließend übernehmen Sie das Gebäude.
4. Retten Sie die beiden Piloten im Stadtgebiet – diese Männer lassen Sie in Fahrzeugen steigen.
5. Greifen Sie mit allen Fahrzeugen die Basis an und halten Sie einen Chinook bereit. Sobald die Luftabwehr ausgeschaltet ist, retten Sie den letzten Piloten mit dem Heli. So sind Sie im Nu in der Basis und die Mission ist gewonnen.

Mission 3: Nördliches Kasachstan, Operation Guardian Angel

Ziel: Sorgen Sie dafür, dass 100 amerikanische Soldaten fliehen können.

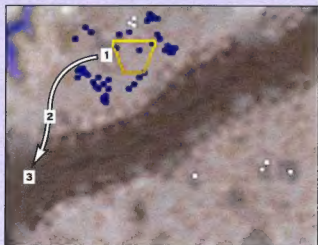
Diese Mission ist denkbar einfach – wer's richtig anstellt, kann alle fliehenden Amerikaner retten.

1. Kaufen Sie zuerst das Raketen-Upgrade für den Comanche und dann neue Helis – setzen Sie den Sammelpunkt auf die Schlucht.
2. Ziehen Sie Ihre Bodentruppen in den Hang. Stellen Sie diese Einheiten nicht auf die Straße – das würde den Fluchtweg blockieren.
3. Die Comanches gehen in Stellung.
4. Sobald die eigenen Truppen durch sind, können Sie mit den Raketen der Helis enormen Schaden machen. Außerdem preschen die eigenen Bodentruppen auf die Straße, um den Weg zu versperren. Die GBA hat keine Chance!



5. Wenn Sie neue Comanches haben, ist es sinnvoll, diese in einer zweiten Gruppe zusammenzufassen. So lassen sich die Gegner noch leichter ausschalten.
6. Etwaige Gegenangriffe schlagen Sie aus der Luft zurück.

Hinweis: In der dritten Angriffsphase sind zwei LKW mit Luftabwehr – knallen Sie diese zuerst ab.



Mission 4: Kasachische Küste, Operation Stormbringer

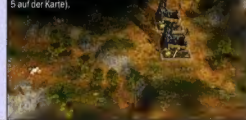
Ziel: Zerstören Sie das Terroristen-Trainingscamp.

1. Ziehen Sie Ihre Truppen aus den Gefechten zurück und organisieren Sie sich.
2. Mit Ihren Raketenwerfern zerstören Sie nach und nach die Bunker, bis Sie gefährlos die Luftabwehreinrichtungen attackieren können. Sobald die Raketen keine Gefahr mehr sind, wird das gesamte Terrain bombardiert.
3. Bauen Sie Ihre Basis auf. Lassen Sie einige Einheiten zur Verengung zurück, Infanterie in den Gebäuden der Stadt sowie Scharfschützen sind hier sehr wertvoll.
4. Sammeln Sie Ihre Kräfte und nehmen Sie die feindliche Basis ein – die Raketenwerfer sind auch hier Gold wert. Passen Sie also auf diese Fahrzeuge auf.

HÄUSERKAMPF Die Ranger bahaken in der Stadt aus den Gebäuden heraus den Feind.



SCHWARZES GOLD Ganz im Osten sind noch zwei Obhutürme versteckt (Punkt 5 auf der Karte).



Mission 5: DMZ Kasachstan, Operation Blue Eagle

Ziel: Zerstören Sie das Terroristen-Camp.

Hinweis: Der Staudamm wird gesprengt, sobald alle Gegner ausgeschaltet sind – es folgt darauf der zweite Teil der Mission. Wichtiges neues Gebäude: Strategiezentrum!

TRICKREICH Ründ um das letzte GBA-Gebäude errichten Sie eine neue Basis. Der zerstörte Damm kann Sie dann nicht aus der Fassung bringen.



1. Nehmen Sie das Krankenhaus ein.
2. Die Gegner auf der anderen Flussseite sind schnell beseitigt. Ein Scharfschütze, per Heli übergesetzt, wirkt hier wahre Wunder.
3. Lassen Sie ein Gebäude stehen. Jetzt können Sie in aller Ruhe eine zweite Basis errichten und Einheiten bauen.
4. Wenn Sie mit Ihrer neuen Basis zufrieden sind, zerstören Sie das letzte Gebäude der GBA.
5. Wer's braucht: Im Nordosten stehen zwei Obhutürme.
6. Fallschirmjäger hier absetzen – die Jungs erledigen die Stinger-Stellungen im Handumdrehen. Jetzt können Sie hier die Comanches einsetzen und das Lager von hinten aufräumen.

Hinweis: Nutzen Sie unbedingt Scharfschützen – die GBA hat Sprengfäallen aufgestellt.

VON HINTER Binger haben die Luftabwehr in Nordwesten gebracht. Comanches bringen Nachschub, Comanches verbrennen in die GBA-Basis.



Mission 6: Südöstliches Kasachstan, Operation Desperate Union

Vorsicht: Autobomben und Selbstmordattentäter!
Wichtiges neues Gebäude: Partikelkanone.

1. Bauen Sie Ihre Basis aus und sorgen Sie für ausreichende Verteidigung. Humvees und Comanches sind enorm effektiv!
2. Verteidigen Sie das südliche Depot mit Humvees und Infanterie.
3. Bauen Sie alsbald Versorgungspads und die Partikelkanone (achten Sie auf den Energieverbrauch).
4. Machen Sie regen Gebrauch von der Aerosol-Bombe (Luft-Bombe).
5. A-10-Angriffe und Bomben schlagen eine Bresche.

In die Luftverteidigung. Sobald die Luft rein ist, können Comanches am nördlichen Rand der Karte in die GBA-Basis eindringen und die Kommando-Zentrale zerstören.
6. Die Atomrakete der Chinesen: Schalten Sie diese Gefahr so bald wie möglich mit der Partikelkanone in Kombination mit der Benzin-Bombe aus.
7. Ein Partikelkanonen-Angriff legt fast die gesamte Energieversorgung der Chinesen auf einen Schlag lahm. Fallschirmjäger haben leichtes Spiel mit der Kommando-Zentrale.
8. Wenn beide Kommandozentralen (China und GBA) zerstört sind, haben Sie gewonnen.



Mission 7: Aldastan, Operation Last Call

Dieses Mal stehen Ihnen die Chinesen zur Seite. Nutzen Sie diese Chance, um die Vorteile beider Parteien zu nutzen. Die GBA wird Ihnen alles entgegenwerfen, was Sie hat. - Sie brauchen eine sehr gute Basisverteidigung.

Empfohlene Punkteverteilung

- Schiffschutze
- A-10 Stufe 3
- Fallschirmjäger Stufe 3
- Benzin-Bombe

Phase 1: Scud-Sturm ausschalten

Halten Sie sich an diese Anleitung und Sie erledigen die Scuds noch vor der Startphase. Sie müssen alle Punkte zügig abarbeiten und dürfen (wegen wenig Geld) ausgehen, wenn es nicht da steht! Ihr Ziel ist es, zwei Partikelkanonen in Bau zu haben, bevor der Scud-Sturm angekündigt wird.

1. Bauen Sie die Waffenfabrik in der Nähe der chinesischen Basis. Zeitgleich ertönen Sie in der Kaserne „Gebäude übernehmen“ und schicken einen Ranger in den Süden.
2. Übernehmen Sie das Versorgungsdepot und die Kommandozentrale der Chinesen. Bauen Sie sofort nach der Übernahme einen zweiten LKW und einen Bulldozer (China).
3. Die vorhandenen Truppen gruppieren, Infanterie in die Humvees setzen. Diese Einheiten sind für den Anfang die einzige Verteidigung!
4. Sobald die Waffenfabrik fertig ist, bauen Sie das Strategiezentrum.
5. Der chinesische Bulldozer baut zwei Kernkraftwerke – das ist billiger als die Fusionskraftwerke der Amerikaner.
6. Nach dem Strategiezentrum bauen Sie sofort die Partikelkanonen. Der eine Bulldozer sollte es schaffen, mit dem Bau der zweiten Kanone zu beginnen, bevor die Meldung über den feindlichen Scud-Sturm ertönt.
7. Sobald Kanone #2 in Bau ist, können Sie gestört Ihr Geld in Verteidigungsanlagen und Einheiten investieren.
8. Warten Sie, bis beide Partikelkanonen aufgedeckt sind. Dies ist vor dem Start der Scuds der Fall, wenn Sie alles richtig gemacht haben. Aktivieren Sie beide Kanonen und beenden Sie das GBA-Scud-Projekt ein für alle Mal.

Phase 2: Verteidigung

9. Die Kombination USA-China ist unschlagbar. Patriots und Gatling-Geschütze sorgen für eine sehr undurchdringliche Verteidigung.
10. Abwurzeln (USA) und Hacker (China) sorgen für ausreichend Geld.
11. Einige Panzer und Infanterie fangen GBA-Stoßtruppen ab, bevor diese überhaupt in die Nähe der Basis kommen. Einige Comanches eignen sich hervorragend, um schnelle Einheiten, die Ihnen erreichen sind, auszu-schalten.

Phase 3: Angriff

Die GBA kann Ihnen nichts mehr anhaben – wie Sie die Bedrohung durch die Terroristen ausschalten, ist Geschmackssache. Es gibt einige Möglichkeiten, die feindliche Basis dem Erdboden gleichzumachen. Hier einige Anregungen.

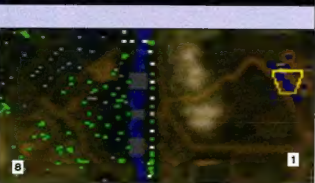
Partikelkanone & Atomrakete

Sie verfügen über sehr unerwöhnliche Geldmittel. Wenn Sie mögen, bauen Sie so viele Partikelkanonen und Atomraketen, wie Sie wollen. So ist es möglich, die GBA-Basis im Minutentakt mit Strahlen und Raketen zu traktieren.

WETTLAUF: Sie haben den Rüstungswettlauf mit der GBA gewonnen. Die Partikelkanonen sind aufgedeckt, bevor die Scuds betrand sind.



TREFFER, VERSENKT! Zugegeben, viel Zeit war nicht mehr. Aber es hat gereicht, um die Gefahr der Scuds zu bannen.



Wenn's heiß wird, cool bleiben!

Offizieller Distributor für
Zalman, Arctic Silver, Sibak,
Alpha und viele andere

innovatek



Ruhe im Kasten!

Schrauben Sie Ihre Ansprüche höher, wenn Sie an Ihrem PC schrauben. Als Distributions-Partner für den Fachhandel sind wir Spezialisten für innovative Hardware, Kühler und außergewöhnliche Tuning-Lösungen. CPU-Spezial-Kühlsysteme, extra lange Kabel, Vibrations-Dämm-Matten, Festplattendämpfer u.v.m. – in unserer eigenen Entwicklungsabteilung entstehen Speziallösungen, die nicht nur Ihr Rechner-Herz höher schlagen lassen.

High End Fancontroller: innovatek Fan-0-Matic

Die universelle Steuereinheit für Lüfter und Temperatursensoren – regelt 4 Fans stufenlos und voneinander unabhängig, sechs Temperatursensoren – beleuchtetes Display – jeder Kanal bis zu 12 W belastbar – Molex-Anschlüsse zum Direktanschluss von Fans und Stromversorgung.

Das innovVibe rev.2 Festplatten-Tuning-Set

reduziert die Wärmeabstrahlung der Festplatte deutlich, ohne die Zugriffszeiten zu beeinflussen. Platte wird vollständig vom Gehäuse entkoppelt und gedämpft gelagert – äußere Wirkungszeit durch die Verwendung von Speziallagern zur akustischen Entkoppelung.

Wasser Marsch!

Komplette Wasserkühlungs-Sets mit bekannten innovatek-High-End-Komponenten und Markenprodukten. Die Komplett-Sets enthalten alles, was der professionelle Anwender benötigt: CPU-Wasserkühler, Pumpe, Halterungen, Ausgleichs- und Befüllbehälter, Schläuche, Anschlüsse, Zubehör und eine ausführliche Anleitung. Die vollwertige Alternative zur Luftkühlung: ausgezeichnete Kühlleistung bei minimaler Geräuschbelastung.

Fragen Sie nach unseren Produkten im gut sortierten Fachhandel!

innovatek OS GmbH · Stadtweg 9 · D-85134 Stammham-Westerhofen · Tel. +49 (0) 84 05 - 92 59 - 0 · Fax +49 (0) 84 05 - 92 59 - 21 · info@innovatek.de

www.innovatek.de